E-G107
E-G108
E-G132
E-G133
E-G134

株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ヒノデビル3F
TEL.03(366)4345

ENIX

Tokyo ナンパストリート

作者紹介

〔移植者〕 PC-8801版
X-1版

関野ひかる

31才。東京在住。パソコン歴2年。職業、マンガ家及びルポライター。著書には、「3年B組金八先生」「私は雀」等がある。私の今までの体験の集大成的ゲームです。期待して下さい。

きたあきら

ローディング方法

《ディスク版をお使いの場合》

●FM-7、FM-NEW7をお使いの場合

本体裏面のディップスイッチの設定は、必ず1番2番がON、3番4番がOFFの状態にセットして下さい。

(1)FM-7(FM-NEW7) 本体にディスプレイ、ディスクユニットが正しく接続されているか確認し、ディスプレイ、ディスクユニット、本体の順に電源スイッチを入れて下さい。

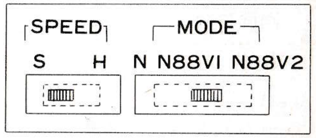
(2)プログラムディスケットをドライブ0にセットしリセットボタンを押して下さい。

(3)暫くすると、画面にタイトル及びメッセージが出て来ます。画面の指示に従って、ゲームスタートして下さい。

●PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、PC-8801をお使いの場合

PC-8801mkII、PC-8801mkII SRをお使いの方は本体前面右下の扉を開けて、(SW2)の [7] がON(上になっている状態)であるかを、PC-8801をお使いの方はディスク装置が接続されていることを確認して下さい。

PC-8801mkII SRをお使いの方は前面下の扉を開けて下図のようにセットして下さい。

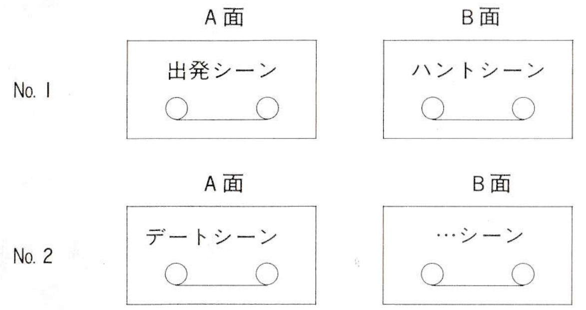


(1)プログラムディスケットをドライブ1にセットし、ディスプレイ、本体と順に電源を入れ、リセットボタンを押して下さい。

(2)しばらくすると、ゲームがはじまります。

《テープ版をお使いの場合》

まず、2本のテープの内容構成は下の図のようになっています。ゲームスタートは必ずテープNo.1 A面の〝出発シーン〟からローディングを行なって下さい。その後、他のシーンに移るためにテープを入れかえる場合には画面にそのつど指示が出ますので、その指示に従って下さい。



●FM-7、FM-NEW7をお使いの場合

①FM-7本体にカセットレコーダーと、ディスプレーが接続されているか確認し、カセットレコーダーにプログラムテープ（出発シーン）をセットします。

②ディスプレーの電源スイッチを入れてから、本体とカセットレコーダーの電源スイッチを入れて下さい。

③画面にReadyが出てくるのを確認し、L O A D ↵を入力して下さい。

④カセットレコーダーのPLAYキーを押します。
画面にはプログラムを捜している「Searching」が表示されます。
画面にはプログラムを捜した「Found NAMPA」が出ます。数分経ってもこれが出ないときはカセットレコーダーの接続かローディングレベル（ボリューム）を知らべて再ロードさせて下さい。

⑤ローディングが終了すると画面にReadyと表示されますのでR U N ↵と入力して下さい。
数分でローディングが終了し、自動的にゲームが始まります。

●FM-77をお使いの場合

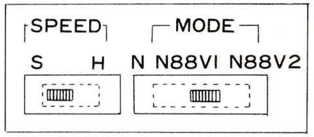
本体前面のBASICスイッチを押した状態にセットして下さい。

その後、FM-7、FM-NEW7をお使いの場合の①以下の手順でローディングを行なって下さい。

●PC-8801mkⅡSR、PC-8801mkⅡ、PC-8801をお使いの場合

PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSRをお使いの方は、本体前面右下の扉を開けてSW2 7がOFF(下になっている)状態になっていることを確認して下さい。

PC-8801mkⅡSRをお使いの方は前面下の扉を開けて下図のようにセットして下さい。



(1) PC-8801mkⅡ（PC-8801）本体にデータレコーダおよびディスプレイが正しく接続されているか確認し、データレコーダにプログラムテープ（出発シーン）をセットします。

(2) ディスプレイの電源を入れてから、本体とデータレコーダの電源を入れて下さい。

(3) 画面に「How many files(0－15)？ ■」と出ますので、↵を押します。

(4) 画面に「OK■」と出ますので、L O A D " C A S : " ↵と入力します。

(5) データレコーダの PLAY キーを押します。

(6) 画面に「Found：NAMPA」と出てプログラムをロードします。

(7) しばらくして、画面に「OK■」と出ますので、R U N ↵と入力して下さい。

(8) 数分すると自動的にゲームがはじまります。

●X1全シリーズをお使いの場合

①X1本体にディスプレイが接続されているかを確認し、ディスプレイと本体の電源を入れて下さい。

②本体前面のEJECTボタンを押しカセットのふたを開け、プログラムテープをセットします。

③しばらくすると画面に「IPL is loding NAMPA」と出て、数分でローディングが終了し、ゲームが始まります。

(注)・X1はグラフィックRAM、X1Dはリモート端子付データレコーダがそれぞれ必要です。
・X1Dをお使いの方でうまくロードしない場合は「取扱い説明書」の「4.4外部カセットレコーダの接続方法」のC・4項をお読み下さい。
・BASICがROMで内蔵されている場合は、Cキーを押しながら電源を投入して下さい。
・X1ターボをお使いの場合、電源投入以前に本体のモードをSTANDERD(200ライン)に切りかえてお使い下さい。

●TOKYO ナンパストリート●

ごあいさつ

ようこそHIKARU市へ！　もう引っ越しはかたづきましたか？私は市長のSEKINOといいます。もうご存知かもしれませんが、当HIKARU市は、地名、電車の名前、風景まであなたが知っているTOKYOとよく似とりますから、新しい土地で暮らすといっても不安はそんなにないでしょう。女の子もいろんなタイプの女の子がいますよ。ただ女の子の顔だけはこれがまあ、実によくにとりましてね。その上、洋品店がこれだけの市に一軒しかないもんで、着ている服までよく似ているわけです。わたしなんかでもよくまちがえますからな、ま、話せば性格の違いから彼女がだれだかわかってくるのでなれないうちは大変でしょうが、ま、その……ガンバッてはやく、当HIKARU市の一市民としておちつかれますよう、期待しとります。

以上、簡単ではございますが、歓迎のあいさつにかえさせていただきます。

登場人物紹介

このゲームには以下に紹介する55人のギャルたちが登場します。彼女たちには、必ずそれぞれにちがった性格や趣味があり、タイプはインテリ、ミーハー、普通、ブリッコ、イン乱と様々です。また、職業も女子大生、OL、補導員、オカマ、プロなど、変化に富んでいます。そのほか、10ページ、11ページに付いているプレイボーイ日記を詳しくつけてみて下さい。きっと明日のハントの良い資料になると思います。

あかね、アキナちゃん、あさみ、あつこ、いつみ、イヨちゃん、エッちゃん、かおる、かずえ、かなえ、かよチャン、きみよ、きょうこ、くみチャン、けいチャン、こずえ、サッちゃん、しおり、じゅん、すみこ、せいこチャン、たまえ、ちえみ、チカちゃん、トシコ、トモちゃん、なおこ、なおみ、のぞみ、のぶこ、のりチャン、はるみ、ひとみ、ヒロちゃん、ふみ、マチコ、まみチャン、まりチャン、まゆみ、みゆき、みやこ、みずえ、みきチャン、めいこ、めぐみ、ももチャン、やすこ、ユウちゃん、ゆかり、ようこ、よしえチャン、リエちゃん、ルミちゃん、レイちゃん、ヨシコ。

ゲームの進め方

●出発シーン●

「リーン、リーン」君の安らかな眠りを電話のベルがさまたげる。

目をさました君は、デートの約束があったかどうか、眠い目をこすりながら考えている。［ある］［ない］のキーの選択により、デートモードとハントモードに別れます。

デートモードの場合、デートしたい女の子（明菜・キョンキョン・隣のクラスのかわいい女など）のデータを入力することによってその子とのデートを疑似体験できます。

ハントモードの場合、君はありったけのお金と勇気を持って町へ出かけて行きます。

●ハントシーン●

まず、地元・女子大前・新宿・原宿・横浜のうち、どこへ行くかを決めます。そして、いよいよナンパ開始！

君の目の前を55人のかわいい子ちゃんが通って行く。君の好きタイプはどの子かな？　誘う場所は、喫茶店・レストラン・ディスコ・公園・海の見える場所。女の子のセンスを見てどこに誘うか決めよう。１回や２回のアタックで断られたぐらいであきらめたらダメ。ここは押しの一手が決め手になる。

●デートシーン●

いろいろな会話を通じて相手の性格をじっくり研究しよう。女の子の興味のあることを見つけて、そこを攻めてみよう。例えば、テニスに興味を持っている子なら、どんどんテニスの話をする。でも、あまりしつっこくすると嫌われることがあるから要注意。この微妙なタイミングをつかむことが、プレイボーイへの第一歩。いろいろな話題を投げかけ、その子の興味のあることや話題を見つけ、それを中心に会話を展開させることがコツ。海の好きな子なら、海へ連れていこうじゃないか。タクシー代なんかケチってたら、プレイボーイにはなれないぞ。

さあ、彼女ものってきたぞ。今度はどこへ行く。

●……シーン●

さて、次はいよいよ大詰め。自分の家・彼女の家・２人っきりになれる場所・シティホテル・ラブホテル、どこに誘うかな？

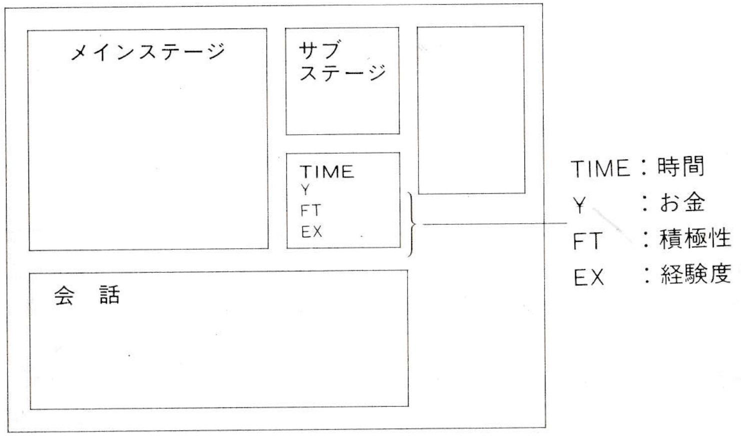
女の子の微妙な心理を考え、甘く、やさしく攻めて行こう。ボディタッチ→キッス→そしてラストは……？

あとは、君のテクニックにまかせる。

そして……、女の子と結ばれた君の運命は、このゲームのおもしろさは、この絶妙のラストシーンにパックされてる！

55人の女の子をくどきおとして、君は始めてプレイボーイと名乗れるのだ!!

画面の説明



FT（ファイト）：キミの積極性です。
EX（経験度）　：キミのプレイボーイ度です。

再ゲームの注意

〈すでにナンパに成功した女の子と会わない方法〉

画面に「おれ、今日あいたくない女の子、いたっけ？」と表示されますので①(いる)、を選んで下さい。

画面に55人の女の子の名前が表示されますので、２桁の入力で指名して下さい。(例、1番の女の子の時はØ１と入力して下さい）当然、まだナンパに成功していない人にはこの表示はされません。

ゲームのこつ

○積極的に話しかけて下さい。同じ話題で押しまくるのもよいでしょう。
○セリフによって彼女のタイプを見分けて話題をさがしましょう。
○彼女のセリフだけではなく、目の表情や心音にも女心が出てくるので注意が必要です。
○ゲーム終了時に出てくる隣の人の電話番号は必ずメモしておくことにしましょう。次回のハントを有利に進めることができるでしょう。

つぎのシーンでは、彼女の気持ちなんか「おかまいなし」に連続キー入力（同じキーを押しつづける）で「しゃべり続ける」こともできます。

１．ハント・シーンでの彼女への呼びかけのとき
２．デート・シーンでの
　A：「話をする」ときの『彼女のことを聞く』・『自分のことをはなす』以外のとき
　B：「彼女をほめる」とき

どうして「しゃべり続ける」必要があるのかというと……

たとえば、デートシーンで「話をする」とき、彼女にとって『つまんない話』だったら『なによ、この人……？つまんない話をダラダラつづけちゃってサァ……イヤなヒト！』なんてことになるかもしれないけど、『興味のある話』だったら……？

あとは自分で考えてみてほしい。

プレイボーイ日記

日　付	女の子の名前	女の子の年令	女の子の職業	女の子の性格

ハントの場所	デートの場所	成　果

これは便利だ！タウン・ガイド

それではすこしばかりわがHIKARU市のガイドをしておきましょうか……

●地元の駅前

この地元だけは私鉄がありません。
ディスコやホテルなんかもありません。
ごくフツーの女の子が多い町です。

●新宿

誘惑の多い町です。
ヘンな人や遊び好きの女の子も多いためか補導員のかたも多いそうです。
ディスコやホテルもあります。

●原宿

新宿と似ていますがもうすこし若い人の多い町です。
まだまだ子供っぽいというか、ミーハーなところのある女の子に人気があるようです。ディスコやホテルもあります。

●女子大前

午後の６時を過ぎる頃から人通りが少なくなってちょっとさびしくなりますが、昼間はHIKARU市の女子大生が多数います。
ディスコやホテルなんかはありません。

●横浜

HIKARU市で、ただひとつ海のみえる町です。
そのためか、わりとメルヘンチックというか……アンノン風な女の子が集まってくるようです。
ディスコもホテルもあります。

なお、最終電車の発車時間は私鉄の下り・国鉄が、真夜中の０時ごろで、私鉄沿線からターミナル駅への上り電車は11時30分ごろです。

●メモ●

作者制作後記

「言葉に～愛がなければ～どんなに美しい言葉でも相手の胸にひびかない…」

これは仕事柄、徹夜すると数年前まで朝方きまってラジオから流れてたことばです。聖パウロという人が言っていたと三浦さんが言ってました。「例の三浦さん」ではなく「三浦シュモン」という人でエライ人です。

マイコンでするゲームもいろいろあります。でもやり終ったあと、小説を読んだあとや映画を見たあとのようなヨインがないのはどうしてなんでしょう……。

僕の胸にジーンとくる感動がないんです。逆にいえば、作者からのメッセージ「テーマ」が伝わってこないのです。

今回初めてゲームを作るにあたってこの点だけ注意しました。僕からのメッセージがうまくとどきますかどうか……。

テーマは「愛」です。ゲームを終わった後やゲームがうまくいかなかった時少しでもいいですからこの事について考えてみてください。みなさんの御意見、御感想をオーナーインオーメーションカードでお待ちしております。

おことわり

この説明書の中のごあいさつと作者制作後記以外の原稿はエニックススタッフが作成しました。

参考文献

女のひっかけ方（山口史朗/ごま書房）
人間の読み方（石川弘義/広済堂）
女の見抜き方（石川弘義/ごま書房）
肉体言語術（多湖　明/ごま書房）
深層心理術（多湖　明/ごま書房）
心理トリック（多湖　明/ごま書房）
言葉の心理作戦（多湖　明/ごま書房）
性格心理学講座
1巻～5巻（金子書房）
性格（相場　均/中央公論）

お問い合わせについて

私共では、万全の体制で商品開発を行なっておりますが、御意見・御要望につきましては同封のオーナーインフォメーションカードにてお送り下さい。

ご購入いただきましたディスケット又はカセットテープ内のデーターを何らかの理由により破損された場合には、破損したディスケット又はカセットテープに交換実費1000円（1000円分の切手でも可）を同封の上、直接当社までお送り下さい。特別な場合を除いて、お電話によるお問い合わせはお断わり致しております。

今後共、皆様の立場に立った、より良いゲームソフト作りを目指してゆきますのでよろしくお願い申し上げます。

エニックスから皆様へ

■オリジナルゲーム・ユーティリティ各ソフトの作者、移植者、商品企画者募集

当社では、一般から持ち込まれる作品に適切なアドバイスを行ない、作者の名前で商品化しております。また、当社商品を他機種に移植、ないしは移植を希望される方のご応募をお待ちしております。（あなたのお近くに実力のある方がおられましたらお知らせ下さい）。

そのほか、こんな商品が欲しいとか、奇抜なアイデアや企画がありましたらお寄せ下さい。

商品化させていただきました作品に対しましては、当社規定の印税をお支払い致します。

※詳細事項等のお問い合わせは、エニックス開発部まで　☎03(366)4296